

Nederlands

4 spelvarianties

RealSports[™] **VOLLEYBALL**

RealSports[™] **VOLLEYBALL**



ATARI

● A Warner Communications Company

RealSports™ VOLLEYBALL

INDEX

Het serveren	3
Het spel	4
Het gebruik van de joysticks	6
Computerschakelaars	6
Spelvarianten	7
Het scoren	8
Spel strategie	8
Spelkeuze tabel	8
Hoogste scores	9

OPMERKING:

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI®.

HET SPEL

De Atari RealSports Volleyball cassette is gemaakt naar het traditionele Volleyball waarbij het de bedoeling is als eerste 15 punten te scoren. Het spel wordt gespeeld door 2 tegenover elkaar geplaatste teams, die elk een speelveld bezetten dat gescheiden is door een net.

Nadat de bal geserveerd is, wordt deze naar voren en achteren geslagen (of "gevolleyed") over het net totdat een team de bal mist of deze over de grenslijn slaat. U ontvangt iedere keer een punt wanneer Uw tegenstander een bal mist die U geserveerd heeft. Gewoonlijk eindigt het spel wanneer één team 15 punten heeft gescoord (zie voor uitzonderingen **pagina 8** "het scoren").

Om een Atari RealSports Volleyball wedstrijd te winnen, dient U te weten hoe U moet serveren, slaan en deze bal moet "spiken".



A



1 2 3 4

- 1 - Bal**
- 2 - Net**
- 3 - Scores**
- 4 - Grenslijnen**

Figuur A RealSports Volleyball posities

B



Juiste spiking zone

Figuur B RealSports Volleyball speelveld

HET SERVEREN

Aan het begin van een spel wijst de computer geheel willekeurig de serve toe aan het linker of rechter team. Om te serveren dient U Uw speler te bewegen totdat hij de bal aanraakt. Als een speler eenmaal de bal vasthoudt, kan hij zich enkel verticaal bewegen over het speelveld.

Bepaal de positie van Uw speler en druk op de rode knop van Uw joystick om de bal over het net voort te bewegen.

N.B. de hoogste speler bij elk team serveert.



HET SLAAN

Terwijl U de bal in de gaten houdt, beweegt U Uw speler totdat hij bij de bal komt. In standaard spelen (spel 1 en 2) komt de bal automatisch terecht bij de andere speler van het team. Deze moet proberen om de bal terug te spelen naar de eerste speler die de bal dan over het net kan slaan.

Er zijn 2 of 3 slagen nodig om de bal te retourneren, tenzij U gebruik maakt van "spiking". In eenvoudige spelen (spel 3 en 4) gaat de bal bij iedere contact over het net.

SPIKING

"Spiking" is een methode om de bal lager te retourneren, met een grotere snelheid dan normaal, en zonder de bal eerst door te spelen aan Uw medespeler.

Om te "spiken" dient U dezelfde beweging te maken als bij het "hitten" met de uitzondering dat U op de rode knop van Uw joystick dient te drukken wanneer U bij de bal komt. Dit zal enige oefening vereisen, maar indien goed gedaan, zal de bal snel over het net suizen in het speelveld van Uw tegenstander.

N.B. U dient Uw speler tenminste halfweg naar het net te bewegen, om een bal te kunnen "spiken".

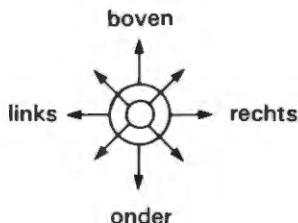
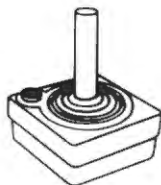
GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Bij deze Atari spelcassette gebruikt U de joysticks. Let op dat de kabels van de joysticks stevig zijn aangesloten op de contacten aan de achterkant van Uw computer. Houd de joystick, met de rode vuurknop linksboven, naar het scherm gericht. Zie voor verdere bijzonderheden Uw handleiding.

Bij een enkele-speler-spel bevestigt U de joystick-kabel in het linkercontact en speelt U tegen de computer. Bij 2-speler-spelen gebruikt de linker speler de joystick die aangesloten is op het linker contact en de rechter speler de joystick die aangesloten is op het rechter contact. De looprichting van de spelers correspondeert met de bewegingsrichting van de joystick.

Druk op de rode knop om:

- een spel te starten
- een bal te serveren
- een bal te "spiken".



DE COMPUTER SCHAKELAARS

Druk op de Game Select schakelaar om het gewenste spelnummer te kiezen. (Zie **pagina 8** voor de spelkeuze tabel). Het spelnummer verschijnt onder het speelveld aan de linkerkant van het net, het aantal spelers aan de rechterkant.

Haal de game reset schakelaar over over het spel te starten. De score display zal dan opnieuw het spelnummer en het aantal spelers tonen. De score van elk team verschijnt aan de betreffende zijde van het net.

C



- 1 - Spelnummer
- 2 - Aantal spelers

Figuur C Game Reset Schakelaar

DE MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

De moeilijkheidsschakelaar regelt de snelheid van de spelers. In positie A zullen de spelers langzaam bewegen. In positie B zullen ze snel bewegen. De

rechter moeilijkheidsschakelaar regelt het team aan de rechterkant van het net terwijl de linker moeilijkheidsschakelaar het team aan de linkerkant regelt.

TV TYPE SCHAKELAAR

Zet deze schakelaar in stand "kleur" indien U een kleuren TV heeft. In B-W als U het spel in zwart/wit speelt.



SPELVARIANTEN

Op de RealSports Volleyball cassette staan 4 spelvarianten. Hieronder is een gedetailleerde beschrijving vermeld van elke spelvariant. Gebruik de spelkeuze tabel om snel iets op te zoeken.

SPEL 1

In dit standaard, enkele-speler-spel, speelt U tegen de computer. De bal moet gespeeld worden naar de medespeler (2 of 3 slagen om over het net te slaan). Of, U kunt de bal "spiken".

SPEL 2

Dit standaard 2-speler-spel wordt volgens dezelfde regels gespeeld als spel 1, met "set ups" en

"spiking". Elke speler gebruikt één joystick en regelt een team.

SPEL 3

(Eenvoudige enkele-speler-variantie). Het is niet nodig de bal eerst door te spelen. Deze gaat namelijk rechtstreeks over het net zodra speler deze aanraakt. Een goede keuze voor beginners en kinderen.

SPEL 4

Dit is de 2-speler-versie van spel 3. Wederom zijn er geen "sets up" (de bal gaat over het net bij elk contact).

HET SCOREN

U ontvangt een punt wanneer de tegenpartij de bal mist die U geserveerd heeft. Als het team dat geserveerd heeft de bal mist of buiten de grenslijn slaat, wordt geen punt gescoord en gaat de bal naar de tegenstander om geserveerd te worden. In het echte volleybal is deze situatie bekend onder de naam "side-out".

Bij elk punt dat gescoord wordt zal een bel klinken. Een zoemend geluid zal klinken als de bal over de grenslijn gaat. Wanneer een speler uit het speelveld gaat en de bal terugslaat over het net, gaat het spel door alsof de bal niet over de lijn geweest is. Aan wie de computer serves en punten toewijst, is afhankelijk

van welk team het laatst de bal heeft gespeeld.

Het spel eindigt wanneer een team 15 punten scoort. Doch, er moet een verschil zijn van 2 punten, dus als de score 15-14 is, speelt U verder totdat het verschil tussen de teams 2 punten is. Scores worden getoond onder het speelveld links en rechts van het net. Uw score verschijnt altijd aan Uw zijde.



SPEL STRATEGIE

1. Gebruik de schaduw van de bal als herkenningspunt. Aangezien de bal neer zal komen op z'n schaduw, plaatst U de voeten van de speler op de schaduw om de bal te raken. N.B. de schaduw verdwijnt nadat de zon is ondergegaan. Wanneer de schaduw weg is, kunt U het beste de bal raken door het hoofd van de speler onder de bal te plaatsen.

2. Aangezien het doorspelen van de bal naar medespelers het moeilijkste aspect is in spel 1 en 2, zult U willen "spiken" als U dicht genoeg bij het net bent.

3. Maak gebruik van de mogelijkheid om buiten het speelveld te komen. U kunt vaak een set up redden die buiten de grenslijn is geslagen door een medespeler.

4. "Spiking" is een goede agressieve strategie die zo vaak mogelijk toegepast moet worden.

SPELKEUZE TABEL

Spel nummer	1	2	3	4
Aantal spelers	1	2	1	2
Set Ups				

RealSports™ VOLLEYBALL



 A Warner Communications Company

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN